

Herramientas TIC para la gamificación en el aula

Autores: Sierra Lledo, Cristina (Grado en Maestra de Educación Primaria con mención Educación Musical, Profesora de Educación Primaria y música); Juste Martí, Amparo (Maestra. Especialidad en Educación Primaria, Maestra de educación primaria e inglés).

Público: Docentes de Educación Primaria, educadores y otros profesionales de la educación. **Materia:** Materiales didácticos TIC para el aula, didáctica. **Idioma:** Español.

Título: Herramientas TIC para la gamificación en el aula.

Resumen

Es un hecho innegable que las TIC juegan un papel fundamental en el desarrollo y avance de nuestra sociedad. Pasamos horas conectados a internet, utilizamos aplicaciones de mensajería, leemos prensa digital y jugamos a videojuegos. Precisamente este último es uno de los pasatiempos favoritos de nuestros alumnos y alumnas, y por ello debemos aprovechar las potencialidades que nos ofrece en el aula. Debemos “gamificar” nuestras clases para obtener mejores resultados y crear alumnos activos y comprometidos. Este artículo reflexiona sobre la importancia de incluir el juego en el aula y presenta brevemente algunas herramientas que podemos utilizar con esta finalidad.

Palabras clave: gamificación, ludificación, herramientas TIC, nuevas tecnologías, kahoot, cerebriti, class dojo, Quizizz, trivinet, teseando.

Title: ITC tools for gamification.

Abstract

It is a fact that ICT play an essential role in the development and progress of our society. We spend all time on the internet, we use messaging apps, we read digital press and we play video games. Actually, video games are one of students' favourite hobby and it is because of this, that we must take advantage of the potentialities they may bring to the classroom. We must gamificate our lessons to obtain better results and create active students. This article reflects about the importance of including games in the classroom and presents some tools to use with this objective.

Keywords: gamification, ICT tools, new technologies, kahoot, cerebriti, class dojo, quizizz, trivinet, teseando.

Recibido 2018-02-21; Aceptado 2018-03-02; Publicado 2018-03-25; Código PD: 093107

Hoy en día vivimos en una sociedad donde, tanto adultos como niñas y niños, pasamos casi todo el día conectados a internet. Es más, según Tarbal (2015), “Los españoles dedican unas cinco horas al día de media conectados a las TIC y somos el segundo país del mundo con mayor penetración de smartphones”. De hecho, la realidad es que la mayoría de nuestros alumnos en el aula tienen algún dispositivo electrónico del que hacen uso y con el que pasan la mayoría de su tiempo. Sin embargo, la escuela parece ajena a este proceso de desarrollo tecnológico y aunque la competencia digital sea considerada clave durante toda la etapa educativa y formativa del alumnado, en muchas ocasiones las tecnologías de la información y la comunicación no tienen el papel que deberían dentro del aula.

Por eso, como maestros, si queremos promover la motivación y el aprendizaje interactivo es indispensable utilizar herramientas que formen parte del día a día de nuestros alumnos, así les enseñaremos a hacer un buen uso de ellas. Y es que según el estudio que realiza Saez (2012) las TIC son beneficiosas para nuestro alumnado ya que gracias a ellas se potencia el espíritu emprendedor, se desarrollan habilidades de pensamiento crítico a la hora de buscar y seleccionar información y se mejoran la expresión oral y el trabajo en equipo. Además en este mismo estudio se concluye que, aunque los estudiantes sean nativos digitales, necesitan de una alfabetización en las nuevas tecnologías para saberlas usar de forma activa y correcta, dejando así patente la necesidad de incluirlas en nuestras aulas.

La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula lleva consigo cambios en diferentes aspectos, tal y como nos indica Martín-Laborda (2005):

- Cambios en el proceso educativo: aparecen nuevos ambientes de aprendizaje, flexibilidad de contenidos, etc.
- Cambios en el objeto de enseñanza: los estudiantes deben adquirir la competencia digital unida a la competencia de aprender a aprender puesto que toman un papel activo en su propio proceso de aprendizaje.
- Cambios en los objetivos de aprendizaje: aprendizaje eficiente, uso crítico y responsable de la información, empleo de distintos recursos y herramientas, etc.

- Cambios en las escuela: equipamiento, mantenimiento, conexión a internet y formación del profesorado.
- Cambios en pedagogía, que transforman los roles de docentes y estudiantes.
- Cambios en los contenidos didácticos, que pasan a presentarse de una forma variada más dinámica, atractiva e interactiva.

Una forma de adentrarnos en el mundo TIC dentro del centro escolar es la gamificación en el aula. Considerando a Chacón (2008) “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar”. En otras palabras, aprendemos mejor cuando el juego y la experiencia práctica forman parte de nuestro aprendizaje. Es más, si unimos el potencial del juego en el aula, al elemento de motivación extra que proporcionan las nuevas tecnologías, tenemos frente a nosotros un concepto que está ganando relevancia en los últimos años: la gamificación.

El término *gamificación* o *ludificación* es relativamente nuevo, y de hecho el DRAE no lo incluye todavía. Deriva del término anglosajón *gamification* (*game*, juego). Kapp (2012) define este concepto como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”(p.9). Así pues, podemos decir que la gamificación hace referencia a aquellas actividades o aplicaciones que se presentan acorde con la estética y características de un juego pero que se enmarcan dentro de un objetivo de aprendizaje. Cook (2013), aclara que, para que una actividad pueda ser transformada en juego debe cumplir tres premisas:

- La actividad puede ser aprendida.
- La actuación del participante puede ser medida o evaluada.
- Se pueden entregar feedbacks al usuario.

Así pues, y para aclarar definitivamente a qué se refiere el término *gamificación*, emplearemos la definición aportada por Rodríguez y Santiago (2015): “Gamificación es llevar distintas técnicas y mecánicas que se encuentran en los juegos a que contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales”

Para hacer un uso activo de los dispositivos electrónicos que tenemos en nuestros centros hay un mundo de herramientas diversas y enriquecedoras que podemos utilizar simplemente registrándonos en una plataforma o descargando una aplicación o programa en nuestro ordenador.

A continuación presentamos una serie de herramientas TIC dirigidas a la gamificación del aula y basadas en nuestra propia práctica.

KAHOOT

Una herramienta digital interactiva en la que los alumnos se ven inmersos en un concurso de pregunta - respuesta. Es fácil ya que cada prueba creada por el profesor tiene un código mediante el cual los alumnos acceden en sus dispositivos solamente entrando en la página web Kahoot.it en google.

Una vez nos registramos como profesores en la interfaz tenemos la opción de utilizar tests ya hechos por otras personas o de crear cuestionarios de tipo Quiz (donde creas preguntas y hasta un máximo de 4 respuestas posible) o Jumble (donde escribes preguntas a las que tus alumnos deben responder ordenando palabras, diferentes partes de un proceso o cualquier otro orden).

CEREBRITI

Esta herramienta nos permite crear nuestros propios juegos interactivos, los cuales serán compartidos con todos los usuarios. Así pues, nos permite tanto buscar juegos que se adapten a la materia que queremos trabajar como elaborar otros para centrarnos en contenidos concretos que nos interesen. Cerebriti nos permite gamificar cualquier contenido de las materias presentes en nuestras escuelas.

Sin embargo, podemos sacar un doble partido a esta herramienta, y es que no se dirige únicamente a los profesores sino que también permite al alumnado crear sus propios juegos que serán compartidos con sus compañeros. ¿Qué ventajas nos ofrece esta posibilidad? Añade un extra de motivación al tomar el rol del profesor y permite interiorizar el contenido al elaborar las cuestiones puesto que también están repasando mientras crean los cuestionarios.

CLASSDOJO

Class dojo es una herramienta magnífica si quieres que las familias de tus estudiantes sigan su proceso de aprendizaje a través de internet.

Este programa tiene multitud de funciones pero la principal es que cada niño dispone de un avatar con puntos positivos y negativos acumulables que sus familiares pueden seguir al minuto desde la aplicación móvil classdojo. Podemos decir que permite hacer una versión lúdica de la economía de fichas que empleamos en la modificación de conducta. Para ello otorgamos valores positivos y negativos a las conductas que queremos potenciar o evitar, respectivamente y vamos añadiendo estos puntos durante las clases. Además podemos fijar premios para los y las estudiantes una vez alcancen una cierta cantidad de puntos, de manera que tengan una motivación extra para mejorar su comportamiento y esfuerzo. En definitiva, Class Dojo puede ser también combinado con cualquier actividad para premiar el resultado y trabajo del alumnado.

Además con Class dojo podemos cronometrar actividades, hacer sorteos, subir una historia fotográfica de nuestra clase, crear preguntas para debatir o informar a las familias cuando queramos con el chat directo.

QUIZZIZ

Esta herramienta está destinada a la creación de cuestionarios de respuesta múltiple, donde los alumnos obtendrán feedback inmediato sobre el resultado de cada respuesta, el cual puede ser además en forma de “meme”, hecho que añade un plus de motivación puesto que resulta divertido a los alumnos. Además, estos memes pueden ser personalizados y creados por nosotros mismos, por ejemplo con fotos nuestras o de nuestros alumnos

Aunque es similar a Kahoot añade otras posibilidades como el hecho de que cada jugador tenga su propio avatar, la posibilidad de enviar los cuestionarios como tarea para casa o la oportunidad de imprimir los cuestionarios.

TRIVINET

La web trivinet está disponible para tablets, móviles y ordenadores y nos permite crear un trivial para los alumnos. Al realizar el juego obtenemos un registro personalizado de los aciertos y errores de cada alumno y se nos permite realizar adaptaciones de preguntas para determinados usuarios. Además esta herramienta nos permite crear grupos de jugadores para adjudicar cuestionarios de distintos temas.

Podemos jugar directamente entrando a la web o buscar algún trivial ya hecho sobre la temática que estemos tratando en el aula. En definitiva, es una herramienta muy útil para repasar o practicar contenido de diversa tipología de una forma activa y divertida.

TESEANDO

Esta web es una herramienta interesante que también está dedicada al juego de trivial, pero en este caso en la web encontramos los trivials clasificados por niveles y asignaturas referentes al currículum en España o al Latinoamericano.

Teseando es muy fácil de utilizar ya que para jugar no hace falta registrarse, solamente entrando a la plataforma web teseando.es podemos acceder a un nivel, asignatura y lección que deseemos y jugar individualmente. Además como maestros tenemos la opción de poner el trivial para nuestros alumnos en el blog de la clase directamente ya que teseando nos facilita un código para insertarlo en un post.

La herramienta es de pago tanto para colegios como para particulares y si caso el centro compra la cuenta, cada alumno puede registrarse con un código para jugar en grupo.

Estas webs y aplicaciones son únicamente una pequeña muestra de todos los recursos que encontramos en la red para transformar nuestra aula en un espacio diferente de aprendizaje que aumente la motivación del alumnado y les ayude a afianzar la adquisición de contenidos. En este sentido, resulta fundamental la actualización constante del profesorado y la búsqueda de nuevos recursos que se adapten a las características de nuestro alumnado y a sus intereses. La clave al introducir las TIC en el aula, no está en el mero hecho de utilizarlas sino en cómo las empleamos para que resulten realmente útiles para en alumnado. Es decir, *“Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico Las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje, ni generan automáticamente innovación educativa”* (Marqués, 2013, p. 12)

Refiriéndonos a la actitud y formación del profesorado, nuevamente Marqués (2013, p.14), remarca que “*El profesorado también debería tener claras estas ideas y tener una actitud por lo menos abierta (cuando no entusiasta) hacia la integración de las TIC. Con una formación y unas infraestructuras adecuadas (intranet, pizarras digitales en las aulas...), la galaxia TIC supone para docentes y discentes el recurso didáctico más versátil y poderoso de los que hemos tenido hasta ahora*”

Además, tal y como dice Benito y cols., (2013) Los actuales avances de la Sociedad de la Información o Sociedad del Conocimiento, nos llevan como maestros a encontrar una de las vías más importantes de actualización y desarrollo profesional en las redes sociales y en el manejo de la información en Internet.

Así pues, y a modo de cierre para este artículo, queremos nuevamente destacar la necesidad de integrar las nuevas tecnologías en un sistema educativo que no puede permanecer estanco a lo que ocurre en la sociedad. Hemos de transformar aquello que motiva a los alumnos fuera de las aulas en una herramienta para su aprendizaje, sacando ventaja de los potenciales que ello nos ofrece.

Bibliografía

- Benito, B., Darder, A., Lizana, A., Marín, V., Moreno, J., Salinas, J. (2013) Agregación, filtrado y curación para la actualización docente. ISSN: 1133-8482 No 42 Enero 2013 - pp. 157-169 Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Recuperado de 09-02-2018 https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/22662/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje¿ Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 16(32-40).
- Cook, W. (2013) Training Today: 5 Gamification Pitfalls. Training Magazine. Recuperado el 10-02-2018 de <https://trainingmag.com/content/training-today-5-gamification-pitfalls> (Febrero 2018)
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Marqués, P. R. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 2. Recuperado el 12-03-2018 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817326> (Febrero 2018)
- MARTÍN-LABORDA, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. Madrid: Fundación AUNA. Recuperado el 14-03-2018 http://www.hphnet.org/attachments/article/1549/FAROS_ESP_JS_alta.pdf
- Cuaderno faros, canal de promoción de salud i bienestar de l'hospital de San Joan de Déu.
- Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. (Capítulo 1)
- Rodríguez, F. Santiago, R. (2015): Gamificación: como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Digital Text.
- Saez, J. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos. Revista *Relatec* Vol. 11(2) Recuperado el 15-03-2018 http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695-288X_11_2_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y